

## Kapita Selekta Permainan Pada Anak Usia Dini

Romlah

### Abstrak

Aspek pendidikan yang perlu diterapkan oleh para orang tua dalam hal membentuk tingkah laku atau kepribadian anak mereka sesuai dengan alquran dan hadist. Diantara aspek-aspek tersebut adalah pendidikan yang berhubungan dengan penanaman atau pembentukan dasar keimanan (akidah), pelaksanaan ibadah, akhlak, muamalah dan sebagainya. Bermain merupakan kebutuhan anak. Bermain merupakan aktivitas yang menyatu dengan dunia anak, yang di dalamnya terkandung bermacam-macam fungsi seperti pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, afektif, social, dst. Dengan bermain akan mengalami suatu proses yang menarahkan pada perkembangan kemampuan manusiawinya.

Kata Kunci: *Permainan*

### A. PENDAHULUAN

Peranan orang tua sangat penting dalam pendidikan anak di lingkungan keluarganya. Allah SWT berfirman :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ٦

*“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan- Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”. ( Q.S. At-Tahrim :6).*

Ada beberapa aspek pendidikan yang diperlu diterapkan oleh para orang tua dalam hal membentuk tingkah laku atau kepribadian anak mereka sesuai dengan alquran dan hadist. Diantara aspek-aspek tersebut adalah pendidikan yang berhubungan dengan penanaman atau pembentukan dasar keimanan (akidah), pelaksanaan ibadah, akhlak, muamalah dan sebagainya. Memang usaha orang tua dalam mendidik anak tidaklah mudah . Orang tua harus memiliki kesabaran dan kreatifitas yang tinggi. Secara umum ada beberapa langkah yang harus diperhatikan oleh orang tua muslim dalam mendidik anak yaitu

1. Memahami tentang konsep dan tujuan pendidikan anak
2. Banyak menggali informasi tentang pendidikan anak
3. Memahami kiat anak secara praktis.

Ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif pada anak yaitu berfikir lancar, maksudnya yaitu si anak banyak memiliki gagasan dan ide serta pertanyaan-pertanyaan yang intinya memikirkan dari satu hal. Kemampuan berfikir luwes, maksudnya anak menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Kemampuan berfikir orisinal, maksudnya yaitu cara penyampaian yang unik beda dari yang lainnya dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak biasa. Ketrampilan merinci, maksudnya yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci

Hal ini dapat dibaca pada hadis Rasul yang menjelaskan tentang cara memberi pendidikan puasa kepada anak-anak berikut ini:

عَفْرَاءُ بْنُ مُعَوِّذٍ بِنْتُ الرَّبِيعِ عَنْ ذَكْوَانَ بْنِ خَالِدٍ حَدَّثَنَا لَاحِقُ بْنُ الْمُفَضَّلِ بْنِ بِشْرِ حَدَّثَنَا الْعَبْدِيُّ نَافِعُ بْنُ بُكْرِ أَبُو حَدَّثَنِي وَ  
فَلْيُتِمَّ صَائِمًا أَصْبَحَ كَانَ مِنَ الْمَدِينَةِ حَوْلَ النَّبِيِّ الْأَنْصَارِ فُرِيَ إِلَى عَاشُورَاءَ غَدَاةً وَسَلَّمْ عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى اللَّهُ رَسُولُ أَرْسَلَتْ قَالَتْ  
إِلَى وَنَذَهَبُ اللَّهُ شَاءَ إِنْ مِنْهُمْ الصَّغَارَ صَبَّيَانَا وَنُصَوِّمُ نَصُومَهُ ذَلِكَ بَعْدَ فَكْنَا يَوْمِهِ بَقِيَّةً فَلْيُتِمَّ مُفْطِرًا أَصْبَحَ كَانَ وَمَنْ صَوْمُهُ  
الْإِفْطَارِ عِنْدَ إِيَّاهُ أَعْطَيْنَاهَا الطَّعَامَ عَلَى أَحَدُهُمْ بَكَى فَإِذَا الْعَهْنُ مِنَ اللَّعْبَةِ لَهُمْ فَتَجْعَلُ الْمَسْجِدِ

Diriwayatkan daripada Ar-Rubaiyyi' binti Muawwiz bin Afra' r.a katanya: Pada hari Asyura, Rasulullah s.a.w telah mengirimkan surat ke perkampungan-perkampungan Ansar di sekitar Madinah yang berbunyi: Siapa yang berpuasa pada pagi ini hendaklah menyempurnakan puasanya dan siapa yang telah berbuka yaitu makan pada pagi ini hendaklah dia juga menyempurnakannya yaitu berpuasa pada pagi harinya. Selepas itu kami pun berpuasa serta menyuruh anak-anak kami yang masih kanak-kanak supaya ikut berpuasa, jika diizinkan Allah. Ketika kami berangkat menuju ke masjid, kami buatkan suatu permainan untuk anak-anak kami yang diperbuat dari bulu biri-biri. Jika ada di antara mereka yang menangis meminta makanan, kami akan berikan mainan tersebut sehingga tiba waktu berbuka. (HR.Muslim)

Dengan membaca hadis di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan puasa kepada anak dapat dilakukan dengan cara melatih mereka berpuasa dan jika mereka menangis meminta makanan dapat dialihkan keinginan mereka dengan cara memberi mainan kepada mereka,

sehingga anak-anak lupa akan rasa laparnya dan asik dengan permainannya, selain itu anak juga merasa terhibur oleh permainan dan tidak merasakan panjangnya hari yang mereka lalui dengan puasa. Ibnu Hajar seperti dikutip Suwaid, menjelaskan bahwa hadis ini menjadi dalil mengenai disyariatkannya melatih anak-anak untuk berpuasa, sebab usia yang disebutkan dalam hadis tersebut belum sampai pada masa mukallaf, akan tetapi hal itu dilakukan sebagai bentuk latihan.

Hal ini berdasarkan dalam Al-Quran surat Al Isra ayat 84 yang berbunyi :

فَلِّ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَن هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ٨٤

“(Katakanlah (Muhammad,. “ setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing.”Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya”.

Ayat di atas mengatakan bahwa setiap orang yang melakukan suatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai keadaannya (termasuk di dalamnya keadaan alam sekitarnya) masing-masing. Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksud dapat tercapai.

## MEDIA PEMBELAJARAN

Dan dalam surat An Nahl ayat 89 yang berbunyi :

وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ٨

Artinya : (dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri (muslim). Q.S.An Nahl:89)

Dalam ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/ benda sebagai

suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Kegunaan media pembelajaran diterangkan dalam Al - Quran surat Al-Maidah ayat 16:

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ١

*“Dengan kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan(dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan izin-Nya, dan menunjukkan kejalan yang lurus”. (Q.S.Ma'idah:16)*

Pada ayat di atas, Allah Swt menyebutkan tiga macam kegunaan dari Al Qur'an. Hal ini jika kita kaitkan dengan media dalam pendidikan maka kita akan mengetahui bahwa minimal ada tiga syarat yang harus dimiliki suatu media sehingga alat ataupun benda yang dimaksud dapat benar-benar digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Tiga aspek itu adalah :

1. Bahwa media harus mampu memberikan petunjuk (pemahaman) kepada siapapun siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan memahami medianya. Ringkasnya, media harus mampu mewakili setiap pikiran sang guru sehingga dapat lebih mudah memahami materi.
2. Dalam Tafsir Al Maraghi disebutkan bahwa Al Qur'an sebagai media yang digunakan oleh Allah akan mengeluarkan penganutnya dari kegelapan Aqidah berhala. Keterangan ini memiliki makna bahwa setiap media yang digunakan oleh seorang guru seharusnya dapat memudahkan siswa dalam memahami sesuatu.
3. Sebuah media harus mampu mengantarkan para siswanya menuju tujuan belajar mengajar serta tujuan pendidikan dalam arti lebih luas. Media yang digunakan minimal harus mencerminkan (menggambarkan) materi yang sedang diajarkan. Semisal dalam mengajarkan nama-nama benda bagi anak-anak, maka media yang digunakan harus mampu mewakili benda-benda yang dimaksud. Tidak mungkin dan tidak diperbolehkan mengajarkan kata “Meja” tetapi media yang digunakan adalah mo

## **A. PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran pada jenjang anak usia dini sangatlah penting. Guna memaksimalkan tumbuh dan perkembangan peserta didik untuk memaksimalkan potensi yang ia miliki. Oleh karena itu pendidik harus memahami dengan semaksimal mungkin. Tentang berbagai media atau alat media edukatif untuk anak usia dini. Permainan di gunakan sebagai alat bantu mempermudah sorang pendidik. Dalam proses pembelajaran supaya berjalan seefektif dan seefisien mungkin. Sehingga peserta didikakan memahami materi yang sedang berlangsung.

Alat permainan edukatif bila dikemas oleh pendidik dengan cara menarik dan disajikan secara menarik pula dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, maka proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik. Permainan dalam proses pembelajaran antara pendidik sebagai pengirim informasi sedangkan peserta didik sebagai penerima informasi. Oleh karena itu bagi pendidik, memahami makna dan arti konsep alur permainan tujuannya sangat berguna bagi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar hal ini diungkapkan, oleh Iliarso sedangkan Prasco pembelajaran pada anak usia dini media pembelajaran biasa disebut alat permainan edukatif. Oleh karena itu seorang pendidik Haryoko memilih sebelum melakukan proses pembelajaran perlu memilih alat permainan edukatif/apa yang sesuai dengan usia peserta didik untuk lebih mengoptimalkan proses tumbuh kembang anak usia dini.

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran baik kognitif, efektif, dan psikomotorik atau kompetensi isi dan kompetensi dasar
- b. Kesesuaian dengan sarana prasarana di lembaga
- c. Kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini

Dalam pembahasan ini penulis akan menegaskan 12 permainan yang mudah dilaksanakan untuk proses pembelajaran anak usia dini karena alat yang dibutuhkan mudah di dapat dan murah harganya. Namun dapat merangsang kecerdasan perkembangan intelektual jamaah bagi anak usia dini.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Strategi Pembelajaran Melalui Bermain**

- a) Rasional strategi pembelajaran melalui bermain.

Bermain merupakan kebutuhan anak. Bermain merupakan aktivitas yang menyatu dengan dunia anak, yang di dalamnya terkandung bermacam-macam fungsi seperti pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, afektif, social, dst. Dengan bermain akan mengalami suatu proses yang menarahkan pada perkembangan kemampuan manusiawinya. Sintaks pembelajaran melalui bermain.

Strategi pembelajaran melalui bermain terdiri dari 3 langkah utama, yaitu: tahap prabermain, tahap bermain, dan tahap penutup.

Tahap prabermain terdiri dari dua macam kegiatan persiapan : kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain dan kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan.

a). Kegiatan penyiapan siswa terdiri dari : (1) guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain kepada para siswa, (2) guru menyampaikan aturan-aturan yang harus diikuti dalam kegiatan bermain, (3) guru menawarkan tugas kepada masing-masing anak, misalnya membuat istana, membuat, menara, dst., dan (4) guru memperjelas apa yang harus dilakukan oleh setiap anak dalam melakukan tugasnya.

b). Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang diperlukan, misalnya menyiapkan bak pasir, ember, bendera kecil, dsb.

Tahap bermain terdiri dari rangkaian kegiatan berikut : a) semua anak menuju tempat yang sudah disediakan untuk bermain, b) dengan bimbingan guru, peserta permainan mulai melakukan tugasnya masing-masing, c) setelah kegiatan selesai setiap anak menata kembali bahan dan peralatan permainannya, dan d) anak-anak mencuci tangan.

Tahap penutup dari strategi pembelajaran melalui bermain terdiri dari kegiatan-kegiatan : a) menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting dalam membangun sesuatu, seperti mengulas bentuk-bentuk geometris yang dibentuk anak, dsb., b) menghubungkan pengalaman anak dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain, misalnya di rumah, c) menunjukkan aspek-aspek penting dalam bekerja secara kelompok, d) menekankan pentingnya kerja sama.

1. Adu Panjang
2. Benang Kusut
3. Memecahkan Balon
4. Lomba Memakai Sepatu
5. Balon Zig zag
6. Memindahkan Kelereng
7. Bom Atom

8. Hula Hoop
9. Awas Ranjau
10. Orang Buta Menggambar
11. Balap Ulat
12. Jaring Laba-laba

## **1. PERMAINAN LABA-LABA**

### **A. Perlengkapan yang dibutuhkan**

Tali yang sudah dibentuk seperti jarring laba-laba. Dapat dimainkan untuk peserta didik usia 4,5,6,7. tahun

### **B. Cara bermain**

Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 9 anggota.

Sebelum permainan dimulai, instruktur harus menjelaskan terlebih dahulu aturan permainannya, yaitu setiap kelompok harus melewati lubang yang ada pada jarring laba-laba. Satu lubang hanya boleh dilewati oleh satu orang anggota kelompok. Untuk lubang yang berada dibagian atas, masing-masing kelompok bisa membantu anggota kelompoknya untuk melewati lubang tersebut. Misalnya kedelapan anggota kelompok yang lain mengangkat temannya yang akan melewati lubang tersebut.

Agar lebih seru, instruktur dapat menetapkan aturan bahwa setiap anak yang melewati lubang jarring tidak boleh menyentuh talinya. Jika menyentuh, anak tersebut harus mengulangnya kembali.

Kelompok dengan waktu tercepat ditetapkan sebagai pemenang dalam permainan ini.

### **C. Tujuan permainan**

Melatih anak bekerja sama dalam kelompok

Merangsang tumbuhnya sikap bertanggung jawab pada diri anak

Sebagai Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran bermain peran dan sebagai alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan peran yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

## **2. BOM ATOM**

A. Perlengkapan yang dibutuhkan

Tali rafia

Tripleks yang sudah ditempati kertas segitiga pada bagian tengahnya

Bola pimpong

B. Cara bermain

Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 8 anggota

**Balap Ulat**

a) Perlengkapan yang dibutuhkan

Tali Rafia

Patok dari bambu atau kayu

b) Cara Bermain

Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 8-10 anggota.

Setiap kelompok harus melewati rute yang sudah disiapkan oleh instruktur. Rute tersebut dibuat dari tali rafia yang diikat pada patok kayu atau bambu agar lebih menantang, rute yang harus dilalui bisa dibuat berkelok-kelok.

Untuk melewati rute tersebut, setiap kelompok harus merangkak sambil berpegangan pada kaki atau pinggang teman yang ada didepannya.

Jika formasi terputus atau tertinggal sebagian, kelompok tersebut harus kembali ke garis star.

Selain itu, masing-masing kelompok tidak boleh menggagu kelompok lain, misalnya merusak formasi kelompok lain.

Kelompok yang tiba digaris finish terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenangnya

c) Tujuan permainan

Melatih kekompakan anak dalam tim

Mendidik anak agar bersaing secara jujur

**Awas Ranjau**

a) Perlengkapan yang dibutuhkan



Aneka benda, seperti pulpen, buku, botol, bola, balon,dll. Siapkan sebanyak mungkin.

b) Cara Bermain

Anak- anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama. Sebelum permainan dimulai, benda-benda yang sudah disiapkan disebar di atas jalur yang akan dilalui. Diusahakan penyebarannya merata dan acak atau jenisnya. Area dimana benda-benda tersebut disebar, diibaratkan sebagai sebuah ranjau darat. nah, tugas dari setiap kelompok adalah melewatinya tanpa menginjak benda-benda tersebut.

Kemudian, setiap kelompok diatur untuk membentuk barisan satu banjar ke belakang. Dengan aba-aba dari instruktur , anak perata dari masing-masing kelompok harus berlari melintasi area ranjau dengan cepat. Selain itu tidak boleh menginjak ranjau-ranjau tersebut. Setiap anak tidak boleh bersentuhan anak-anak yang menginjak ranjau harus kembali dan mengulanginya dari awal

Setelah anak pertama berhasil menyebrangi area ranjau, anak kedua dari masing-masing kelompok melanjutkannya.

Kelompok yang semua anggota berhasil melewati area ranjau paling cepat dinyatakan sebagai pemenangnya.

c) Tujuan permainan

Melatih anak untuk melakukan sesuatu dengan cepat dan tepat

Melatih anak untuk bertanggung jawab, bukan hanya pada diri sendiri tetapi juga orang lain

Melatih keberanian anak untuk menempuk resiko dan tidak takut gagal

**Hula hoop**

a) Perlengkapan yang dibutuhkan

Hula hoop, yang bisa dibuat dari tali yang diikatkan masing-masing ujungnya dengan diameter 1-1,5 m .

b) Cara bermain

Anak –anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 8-10 orang

Setiap kelompok mendapatkan 1 hula hoop.

Tugas masing-masing kelompok adalah memindahkan hula hoop dari anak pertama hingga terakhir

Sebelum permainan dimulai, setiap kelompok diminta untuk berbaris kesamping atau kebelakang sambil berpegangan tangan dan hula hoop diletakkan pada anggota pertama dari masing-masing kelompok

Dengan aba-aba dari instruktur, hula hoop tersebut harus dipindahkan sampai ke anggota terakhir dari masing-masing kelompok.

Ketika memindahkan hula hoop, setiap anak diperbolehkan menggerakkan seluruh anggota badannya namun tidak boleh memegang hula hoop tersebut

Agar permainan lebih seru, waktu permainan bisa dibatasi dan perpindahan hula hoop dilakukan secara bolak-balik.

Kelompok yang berhasil memindahkan hula hoop paling cepat dinyatakan sebagai pemenangnya

c) Tujuan permainan

Melatih anak bekerja sama dalam tim

Melatih anak berkomunikasi dengan baik

### **Balon Zig-zag**

a) Perlengkapan yang dibutuhkan

Balon yang sudah ditiup.

b) Cara bermain

Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota masing-masing sebanyak 6-8 anggota.

Setiap kelompok mendapatkan sebuah balon yang sudah ditiup.

Sebelum permainan dimulai, setiap kelompok diminta berdiri dua deret dengan posisi saling berhadapan.

Dengan aba-aba dari instruktur, anak pertama dari masing-masing kelompok harus memukul balon kearah teman yang ada di depannya. Kemudian, anak yang kedua memukul balon tersebut pada anak yang berada di samping anak pertama. Begitu seterusnya hingga balon kembali kepada orang pertama.

Jika balon terjatuh, permainan harus diulang dari awal.

Agar lebih seru, waktu permainan dibatasi selama 10 menit.

Kelompok yang dapat mengembalikan balon kepada orang pertama dengan waktu tercepat dinyatakan sebagai pemenangnya.

c) Tujuan permainan

Melatih anak bekerja sama dalam tim.

Melatih kejujuran dan kedisiplinan anak.

### **Lomba memakai sepatu**

a) Perlengkapan yang dibutuhkan

Permainan ini tidak membutuhkan perlengkapan, kecuali semua anak harus mengenakan sepatu olahraga.

b) Cara bermain

Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama.

Sebelum permainan dimulai, semua anak diminta melepas sepatu yang mereka kenakan dan meletakkannya di tempat yang berjarak sekitar 5 meter.

Jika sudah selesai, semua anak diminta duduk berderet ke belakang.

Dengan aba-aba dari instruktur, anak pertama dari masing-masing kelompok harus berlari menuju tempat sepatu dikumpulkan dan mencari sepatu anak kedua dari kelompoknya. Ia tidak boleh mengambil atau menyembunyikan sepatu anak dari kelompok lain. Jika sudah ditemukan, ia harus kembali dan memakaikan sepatu tersebut kepada pemiliknya (anak kedua) dengan benar.

Jika sudah selesai, ia harus kembali duduk di tempat semula dan anak kedua melanjutkan permainan hingga anak terakhir berhasil memakaikan sepatu anak pertama.

Kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan ini dengan waktu paling cepat dinyatakan sebagai pemenangnya.

c) Tujuan permainan

Menanamkan sikap tolong menolong pada anak.

Melatih kecepatan dan konsentrasi pada anak.

Melatih anak untuk bersaing secara jujur.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Metode Pengajaran di Taman kanak-kanak. Moeslihatoen R.M. Pd. Penerbit. Rineka Cipta thn 2004.

Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Dina Indriana, Diva Press. Thn 2011.

Permainan-permainan perangsang karakter positif anak. Hamid Bahari. Diva Press, thn 2013.